

Club Nintendo®

Jaargang 3 - 1991

Uitgave 3

GAUNTLET II

Vier Pagina's
Over dit spel
Voor 4 Spelers!

RAD GRAVITY

Hij is radicaal,
puur slecht en
compleet getikt!

DAYS OF THUNDER

Razende
race-actie!

Winnende Strategieën

Exclusive tips
van Scrooge
McDuck!

GAUNTLET II™

FOUR PLAYER GAME

Licensed by Nintendo® for play on the Nintendo Entertainment System®





REV-A



alles over adembenemende nieuwe Game Boy spellen!

Club Nintendo®



Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Nederland
Hotline 03402 51045

Hieronder vind je een lijst met cassettes die momentell beschikbar zijn vor je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM & GAMEBOY



Action Series

- ❑ **The Adventures of Bayou Billy**
- ❑ Airwolf
- ❑ **Bad Dudes**
- ❑ Batman
- ❑ Bionic Commando™
- ❑ Black Manta
- ❑ Bubble Bobble™
- ❑ **Burai Fighter**
- ❑ Cobre Triangle
- ❑ **Dr. Mario**
- ❑ **Gremlins 2**
- ❑ Kung Fu™
- ❑ Mega Man 2™
- ❑ Pinball
- ❑ Pinbot™
- ❑ **Probotector**
- ❑ Silent Service
- ❑ Skate or Die
- ❑ Snake Rattle N' Roll
- ❑ Solar Jetman
- ❑ Spy vs Spy
- ❑ Stealth ATF
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Tetris
- ❑ Wizards and Warriors



Light Gun Series

- ❑ Duck Hunt™
- ❑ Gumshoe
- ❑ Hogan's Alley™
- ❑ To the Earth™
- ❑ Wild Gunman™



Sport Series

- ❑ Blades of Steel™
- ❑ **Days of Thunder**
- ❑ Double Dribble™
- ❑ Fighting Golf
- ❑ Golf
- ❑ Ice Hockey
- ❑ Punch-Out!!™
- ❑ Rad Racer™
- ❑ R.C. Pro Am™
- ❑ Slalom
- ❑ Super Off Road
- ❑ Tennis
- ❑ Track & Field II
- ❑ World Wrestling™
- ❑ Wrestlemania
- ❑ Turbo Racing



Adventure Series

- ❑ **Duck Tales™**
- ❑ Faxanadu™
- ❑ Festers Quest
- ❑ Ghostbusters II
- ❑ Goonies II™
- ❑ Kid Icarus
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ Mega Man™
- ❑ Metal Gear™
- ❑ Metroid™
- ❑ **Rad Gravity**
- ❑ **Rescue**
- ❑ Robowarrior
- ❑ Simon's Quest
- ❑ Super Mario Bros. ™
- ❑ Super Mario Bros. 2™
- ❑ Zelda II - The Adventure of Link



Arcade Series

- ❑ Castlevania™
- ❑ Double Dragon
- ❑ Double Dragon II
- ❑ Donkey Kong Classic™
- ❑ Galaga
- ❑ **Gauntlet II**
- ❑ Ghost 'n Goblins
- ❑ Gunsmoke™
- ❑ Ikari Warriors™
- ❑ **IronSword**
- ❑ Life Force
- ❑ Paperboy™
- ❑ Popeye™
- ❑ Robocop™
- ❑ Rush 'N Attack™
- ❑ Rygar™
- ❑ Section Z
- ❑ Solomon's Key
- ❑ Top Gun
- ❑ Trojan



Programmable Series

- ❑ Excitebike™
- ❑ Mach Rider
- ❑ Wrecking Crew

VERSCHIJNT BINNENKORT

Jack Nicklaus - Championship Golf

Game Boy



Game Pak

- ❑ Alleyway™
- ❑ Balloon Kid™
- ❑ **Burai Fighter Deluxe**
- ❑ Double Dragon
- ❑ **Dr. Mario**
- ❑ Gargoyles Quest
- ❑ Golf
- ❑ King of the Zoo
- ❑ Kwirk™
- ❑ Pinball Revenge of the Gator
- ❑ Qix™
- ❑ Solar Striker™
- ❑ Super Mario Land™
- ❑ Tennis™
- ❑ The Amazing Spiderman
- ❑ **The Chessmaster**
- ❑ Wizards and Warriors™

VERSCHIJNT BINNENKORT

Side Pocket
Radar Mission
Teenage Mutant Hero Turtles
Bugs Bunny
Nintendo World Cup

Brief Van Super Mario

Als het op vermaak aankomt, is het uiterst moeilijk, zo niet onmogelijk om Nintendo te verslaan. Niet alleen bieden wij jullie de beste spelcassettes die je voor je geld kunt kopen, maar ook het meest informatieve en opwindendste blad over videospellen dat er bestaat. We hebben zelfs de pagina's opnieuw ontworpen om ze even aantrekkelijk te maken als de inhoud. Graag horen we van je wat je ervan vindt.

Maar waar het natuurlijk uiteindelijk om gaat zijn de spellen waarover we schrijven, en er zijn er maar weinig beter dan die welke in deze uitgave worden behandeld! Ook lopen we voorop waar het de ruime keuze aan nieuwe spelcassettes betreft, evenals op het punt van kwaliteit. We hebben zelfs vier pagina's aan **"Gauntlet II"** gewijd om alle verbazingwekkende mogelijkheden van dit spel te kunnen behandelen. Het is nog veel leuker als je het met z'n vieren speelt, tenzij één van jullie net zo tuk op lekker eten is als Luigi. Hij maakt zich over niemand druk maar gaat recht op het eten af!

Fans van **"Duck Tales"** worden in deze uitgave op een bijzondere verrassing getracteerd. Want op de pagina's met Tips en Trucs vinden zij alle geheime onderdelen van dit spel. Bovendien hebben wij een artikel met Speciale Tips met de juiste codelijst voor **"Track and Field II"**...want helaas is er tijdens het drukken van de speciale uitgave Club Nintendo Classic een gremlin in de drukkerij binnengedrongen die alle codes heeft veranderd! De codes in deze uitgave komen in de plaats van die in de Classic.

Zoals gewoonlijk komen ook alle bekende spellen weer aan de orde. Lees tevens de Hoogtepunten voor nieuws over enkele fantastische nieuwe titels die binnenkort worden verwacht. Maar kijk ook eens in Tips van de Profs of je daar misschien het antwoord op dat ene slepende probleem kunt vinden. En dan natuurlijk al die besprekingen over onder andere **"The Adventures of Rad Gravity"**, **"Burai Fighter"** en mijn fantastische nieuwe spel **"Dr. Mario"**. Tenslotte zijn er drie pagina's over de Game Boy™ met informatie over de beste miniatuur-videospellen die je maar kunt vinden.



Inhoud

Kenmerkende Overzichten

Hoogtepunten

Oerzichten van Game Boy spellen

Hoogtepunten van Game Boy spellen

Tips en Trucs

Spielershoek

President :Super Mario, Redacteur :Mark Smith, Fotografie :Dennis Hemmings, Vormgeving :Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Druk :Catalyst Publishing, Engeland ,Redactie :Club Nintendo, Postbus 564 ,3430 AN, Nieuwegein ,Nederland, Nintendolijn :(NL) 03402-51045, (B) 02-478-9208



'T IS RADICAAL!

Hoi, ik ben Rad Gravity, de onversaagde schatzoeker en gesel van alle buitenaardse wezens! Weet je, ik heb momenteel een probleempje. Ik heb deze speurtocht nou wel op me genomen, maar het ziet ernaar uit dat hij behoorlijk lastig wordt. Ik ben uiteindelijk maar alleen met m'n computer! Wil jij me helpen? Ja? Te gek! Maar zorg dan wel dat je goed bent voorbereid op het waanzinnigste avontuur dat je maar kunt beleven!

RAD'S ACHTERGROND

Rad Gravity is bepaald geen standaardheld, ondanks z'n vierkante kaak en zijn beheersing van wapens. Deze jongen vliegt rond in de ruimte, op zoek naar gemene buitenaardse wezens die hij dan te pakken neemt... voor een prijs, uiteraard. Zijn vertrouwde metgezel, zijn ruimteschip-computer, controleert SOS-signalen op de radio en helpt Rad tevens zich van planeet naar planeet te verplaatsen.

RAD GRAVITY HEEFT JE NODIG!

Ben je bereid Rad tijdens deze missie te vergezellen? Heb je alles wat nodig is om de verste uithoeken van de ruimte af te reizen, om je te verweren tegen moorddadige aanvallen van buitenaardse wezens en dat te overleven om je verhaal te kunnen navertellen? Rad moet tien verschillende werelden aandoen - je kunt maar beter heel wat lef hebben als je met hem mee wilt gaan, anders eindigen jullie allebei aan de kant van de verliezers!

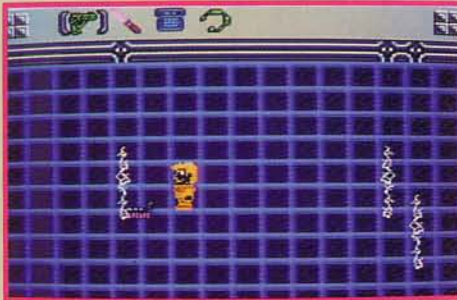




BEZOEK AAN DE PLANETEN

Om deze missie te voltooien, moet Rad voorwerpen en aanwijzingen verzamelen die hem naar verschillende planeten voeren. Is hij eenmaal op een planeet geland, dan kan hij altijd weer terug door de Communicator te gebruiken. Maar hij moet dit alleen doen als zijn energie bijna uitgeput is of als hij op een dood spoor zit.


Laat de robots zichzelf neerschieten!

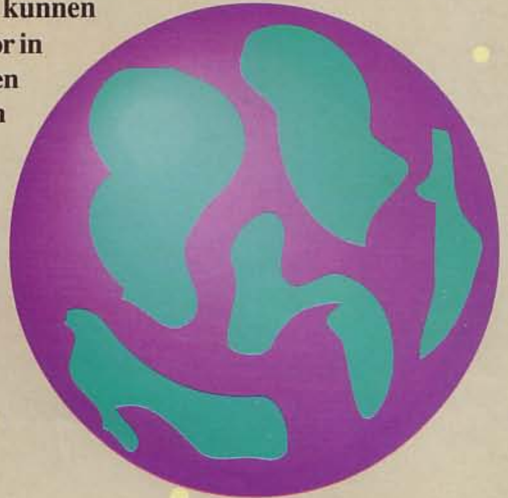

Ga de grote computer binnen en schiet op de gegevens.


Kijk uit voor de krankzinnige geleerden.


Kom terug met mijn computer!

PLANEET: CYBERIA
COÖRDINATEN: 92121
MISSIE: HET VINDEN VAN ANDERE COÖRDINATEN

Om te beginnen moet je Cyberia aandoen en daar de coördinaten uit de computer stelen om naar andere planeten te kunnen doorreizen. Maar eerst moet je daarvoor in de grote computer zien binnen te dringen om het veiligheidssysteem te kunnen uitschakelen.

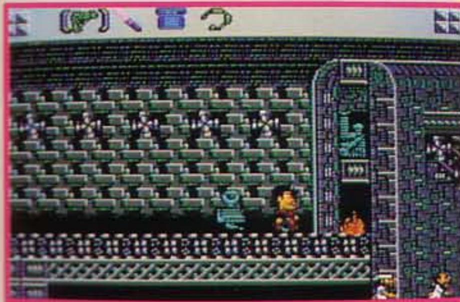


Je komt hier ook je eerste buitenaardse wezens tegen in de vorm van krankzinnige geleerden met "moon-walking" assistenten, enorme robots en zwevende geschutskoepels. Gebruik eerst je laserzwaard om die te vernietigen, maar blijf zoeken naar het vuurwapen en naar extra energieblokjes waarmee Rad's aanvals- en verdedigingskracht wordt vergroot.

"RAD, ZE HEBBEN ME MEEGENOMEN!"



Terwijl je naar de coördinaten op zoek was, hebben enkele van de geleerden je computer gegapt met het doel die in een kwaadaardige robot te veranderen. Jij moet hem weer zien te vinden en de conversie-machine uitschakelen voordat het te laat is! Daarbij moet je door oude gegevenssystemen heenbreken om de schuilplaats van de krankzinnige geleerden te bereiken. Kijk daarbij echter wel goed uit voor de wezens die zich aan je vastklampen om je de kokende lava in te sleuren!



DE STERREPOORT



Dit is een geheime poort die je helemaal naar de andere kant van het zonnestelsel voert! Probeer 'm te ontdekken op de planeet Cyberia.



VERDER DE RUIMTE IN



Je beleeft heel wat avonturen met Rad Gravity. Allerlei kleine situaties en tussenmissies houden dit spel fris en onderhoudend, terwijl amusante buitenaardse wezens en komische toestanden daar nog het nodige aan toevoegen. Zeker de moeite waard om eens te gaan kijken. Het is een heel opwindende en amusante cassette!



DAYS OF Thunder

Jij bent Cole Trickle...

...een beginnende stock car racer die nog geen ervaring heeft kunnen opdoen op de moeilijkste banen van Amerika. Maar nu sta je dan op het punt om op circuits als Daytona, Atlanta, Michigan en de rest te gaan racen in een poging de Serie-Cup te veroveren. De concurrentie is zwaar en je sponsors volgen nauwlettend al je bewegingen, want zelfs een tweede plaats is niet goed genoeg. Doe je veiligheidsriemen maar om... je hebt het ze beloofd en dit is je kans om die belofte waar te maken.



RACE RESULTS

DAYTONA BEACH RACE RESULTS

POS	DRIVER	PTS
1	RUSS WHEELER	180
2	ROWDY BURNS	180
3	COLE TRICKLE	165
4	PETER RAE	160
5	JOE TRYMAN	155
6	LYLE RITTER	150

De Serie-Cup

De strijd om de Serie-Cup vindt plaats over acht verschillende circuits. Elk daarvan vergt het uiterste van je rijvaardigheid. Je zult het ook moeten opnemen tegen je aartsrivalen, Rowdy Burns en Russ Wheeler, evenals tegen nog dertien andere coureurs die allemaal op die eerste plaats azen. Het zijn stuk voor stuk ervaren coureurs met veel uithoudingsvermogen, die aggressief en uitgekookt genoeg zijn om een beginneling als jij eruit te kunnen rijden.

Aan het einde van elke race krijg je, afhankelijk van je finish-positie, punten toegewezen. De coureurs die het lukt tenminste één keer als eerste te eindigen verdienen bonuspunten, evenals degenen die het langst aan kop hebben gereden.

Jouw Stock Car

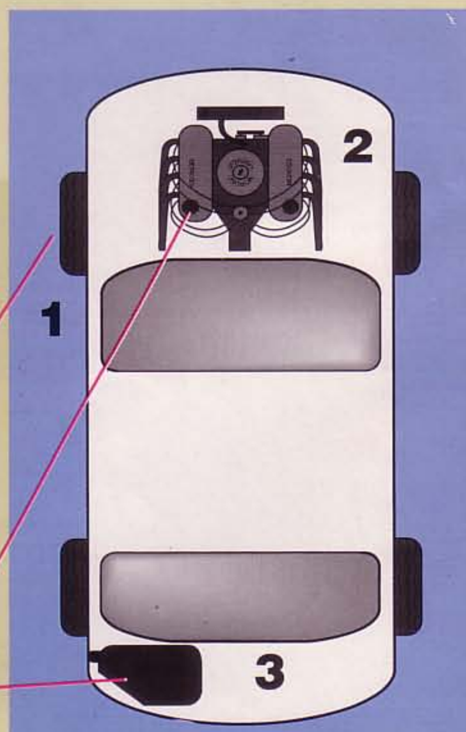
Dit is de droom van elke tiener. Hij kan tegen de ruwste behandeling en is een echte winnaarswagen. Maar bots niet te veel tegen anderen op, anders moet je straks naar huis lopen.

Schademeters

1. Banden - met versleten banden heb je in bochten minder greep op de weg.

2. Motor - als je die te zwaar belast lopen z'n prestaties en met name z'n topsnelheid terug.

3. Benzinetank - Te veel ongelukken leiden al snel tot brandstof-lekkages.



Pit-Stops



Omdat je tijdens een aantal van deze races wel 30 ronden moet rijden, is het af en toe noodzakelijk de pits aan te doen. Let goed op je brandstofniveau en op de schademeters, want het lukt zelfs de grootste coureurs niet hun wagens op frisse lucht te laten rijden.

Terwijl je in de pits bent, moet jij ervoor zorgen dat de leden van je team op hun plaats komen om hun taken te vervullen. Denk eraan dat de andere wagens de race voortzetten terwijl jij daar in die pits rondhangt.

De Kwalificatie



Omdat niemand enige hoop voor je koestert, moet jij als laatste voor je startpositie rijden. Dat werkt in je voordeel, omdat je daardoor de snelste rondetijden kunt zien die jij moet verbeteren om voorin te kunnen starten. Maak je geen zorgen over brandstof, maar blijf uit de buurt van de kanten van de weg, want met versleten banden verlies je in bochten je greep op de weg.

Motoren Starten!



Dit is de start van het seizoen. Je hebt je zojuist als derde gekwalificeerd, waardoor er maar twee coureurs voor je staan die hun motor op toeren brengen. Plotseling springt het licht op groen en ben je weg! Je drukt het gaspedaal in en laat twaalf wagens om een plaatsje achter jou bakkeleien.

Hier heb je nu zo zwaar voor getraind. Je volgt de pijplijn rondom de eerste bocht en begint daarbij aan de binnenkant om vervolgens buitenom te schieten. Als je je naaste tegenstander opzij drukt om diens tweede plaats te veroveren, juicht de menigte, maar jouw blik is uitsluitend op nummer één gericht.

Je kiest positie vlak achter Rowdy Burns, controleert je snelheid en wacht aan de binnenkant van de baan je kans af. Zodra je bij de bocht bent, laat je je naar buiten slingeren en schiet je met een plotselinge uitbarsting van extra snelheid langs je tegenstander. Nu rijd je aan kop, maar daar moet je dan ook wel zien te blijven!











IRONSWORD



Hij Is Weer Terug!

Je faam als de machtige krijger Kuros is wijd en zijd in het land doorgedrongen. Elk gewonnen gevecht is nu een legende. Zelfs het noemen van je naam roept al lof en bewondering op. Maar nu ligt er een nieuwe uitdaging op je te wachten. Je grootste tegenstander aller tijden is namelijk weer terug en deze keer laat hij de volle kracht van de vier natuurelementen op je los. Inderdaad, Malkil is terug, en dit is bepaald niet één van zijn beste dagen!

Verwoestende Toverkracht

In "Ironsword" beschikt Kuros over een nieuw vermogen: hij kan met betoveringen werken. Maar die moet je wel zien te vinden. Sommigen ervan kun je kopen, anderen zitten in oude kisten en weer anderen zijn verborgen in diepe, geheime holen. Hoewel al deze betoveringen een direct effect hebben, veroorzaken sommigen ook bij-effecten, zoals bijvoorbeeld de "familiair spell" die een bepaald voorwerp naar je toetrekt. Probeer achter de extra krachten van de betoveringen te komen, want daar heb je heel wat aan tijdens je strijd tegen de natuurelementen.



GEGEVENS OVER DE STRIJDER

NAAM: "DE MACHTIGE" KUROS
RAS: MENSELIJKE RIDDER
BEROEP: KRIJGER
WAPEN: ZWAARD
BIJZONDER KRACHTEN: Kan betoveringen uit oude tekstrollen oproepen. Wordt alom als de beste krijger van het land gezien (wie ben jij om dat tegen te spreken?).

De Strijd Tegen De Horden

Als je zo met dat gevaarlijke zwaard zwaait, zou je denken dat je geen andere wapens meer nodig hebt om jezelf te behelpen. Toch wel! Want zelfs de kleine wezentjes zijn taaie rakkers en je moet door ieder level een lange weg afleggen voordat je het natuurelement van dat level bereikt. De beste voorwerpen zijn in kisten te vinden, maar die zijn op slot, zodat je eerst de sleutels daarvan moet zien te vinden.



Het Land Sindarin

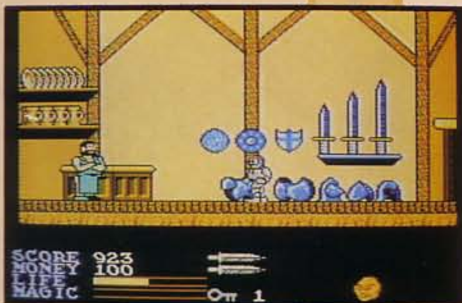


Malkil heeft het boosaardige plan opgevat om de natuurelementen in te zetten bij de verovering van het vredelievende land Sindarin. Als zijn grootste vijand moet jij hem dat beletten. In elk deel van Sindarin is een bepaald natuurelement binnengedrongen. Dat moet eerst worden verslagen voordat je je reis kunt voortzetten.



Maar je staat daarbij niet helemaal alleen. Er zijn mensen die je kunnen helpen, maar dat gaat je wel geld kosten, want zelfs adviezen krijg je niet voor niets. Daarom kun je het beste de gouden munten verzamelen die elk verslagen monster mogelijk achterlaat.

De Oude Herberg



In de herberg tref je een herbergier aan die jou maar al te graag voorraden, voorwerpen en betoveringen wil verkopen. Als je nog maar weinig geld over hebt, kun je je geluk bij het gokspel beproeven. Maar pas op, want er gaan geruchten dat het er daar niet altijd even eerlijk aan toe gaat.



Dierenkoningen

De Dierenkoningen hebben zich na de invasie van het land door de natuurelementen teruggetrokken in geheime schuilplaatsen. Ze beschikken nog steeds over bepaalde informatie en in sommige gevallen zullen ze je zelfs helpen. Maar eerst moet je dan een bepaald voorwerp bij ze terugbrengen dat ze destijds hebben achtergelaten. Het is van het grootste belang dat je deze bondgenoten opzoekt, omdat zij soms de enigen zijn die je kunnen helpen naar het volgende level door te gaan.



Hij biedt je een lift aan als je hem dat voorwerp terugbezorgt...

... maar de gans die dit gouden ei gelegd heeft dacht op dat moment niet aan jou.



De Kracht Van De Natuurelementen



De vier natuurelementen hebben een groot deel van je land veroverd, dus moet je door vele gevaarlijke delen daarvan op zoek gaan om je speurtocht te voltooien. Probeer daarbij verborgen doorgangen te vinden, geheime voordelen van de krachten van je vijanden te ontdekken en zoek tevens naar openingen in hun verdediging. Vergeet niet dat er altijd manieren zijn om te winnen als je daar maar goed genoeg naar zoekt. Om zover te komen heb je je verstand even hard nodig gehad als je strijdvaardigheid.

BURAI FIGHTER



De Burai komen er aan... en jij bent onze laatste hoop! Dat waren de laatste woorden die je te horen kreeg voordat je aan deze lange reis begon. Je hebt opdracht gekregen de buitenaardse Burai wezens op eigen terrein te verslaan, maar hun afweer is verre van zwak. Het zal je dus heel wat tijd kosten om daar doorheen te komen. Uiteindelijk hebben deze wezens een half zonnestelsel veroverd, dus zullen ze bepaald niet onder de indruk raken van een eenzame krijger met een lasergeweer. Het ziet er dan ook naar uit dat elk schot dat je lost maar beter raak kan zijn!

Het Neerschieten Van De Burai



Niemand kan het beter tegen buitenaardse wezens opnemen dan jij. Met je wapens kun je in acht verschillende richtingen vuren, terwijl je bovendien de verschillende containers met wapens kunt benutten die door bepaalde tegenstanders worden achtergelaten. In die containers bevinden zich onder meer lasers, ring-schieters en raketten, hoewel je er daarvan niet meer dan één tegelijk mag gebruiken. Weet je bovendien nog vijf modules met hetzelfde wapen te verzamelen, dan wordt de vuurkracht van dat wapen met één niveau verhoogd.

Je kunt ook een ronddraaiende container vinden die als een schild werkt, evenals kobaltbommen die zeer effectief zijn tegen de kleinere wezens maar nauwelijks van nut zijn tegen één van de vijandelijke leiders.



Het Gevecht Tegen De Burai



Deze wezens worden niet voor niets als zeer intelligent beschouwd. Aanvallen in gesloten formatie, gedekt door een voortdurend spervuur vanuit de geschutskoepels, zorgen ervoor dat alleen de allerbesten door de eerste verdedigingslinies kunnen breken.

Niet alleen moet je het aan het einde van elk level opnemen tegen een gigantische bewaker, je krijgt ook te maken met een aantal vallen en andere buitenaardse tegenstanders. Sommige wapencontainers zijn strategisch neergelegd om te proberen je zover te krijgen dat je ze meeneemt. Maar als je je dan niet snel uit de voeten weet te maken, word je uiteindelijk verpletterd tussen twee muren.



Level 1

◀ Vernietig Foureyes voor extra containers.

▶ Druk hier omhoog voor extra bonusvoorwerpen.





◀ Besluip dit wezen van achteren en schiet op de kern om het uit te schakelen.

▼ Versla Giganticrab door met de laser op zijn ogen te schieten.

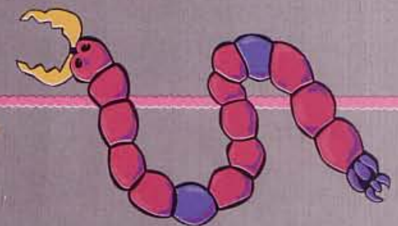




Level 2



◀ Pas op voor de ronddraaiende armen!



▼ Alleen de snelsten kunnen proberen deze containers te pakken te krijgen.

▼ Nu omhoog! Pas op voor verborgen geschutskoepels.





▼ Schiet Jawsipede in zijn gekleurde delen om uiteindelijk de overwinning te kunnen behalen.



Dieper De Burai-Basis In

In totaal zijn er zeven levels. De meesten daarvan zie je van opzij, maar er zijn er twee bij die je van boven bekijkt. De variëteit aan spelsituaties, de diepgang van het spel zelf en de kleurige beelden maken "Burai Fighter" tot iets heel bijzonders - voor de liefhebbers van dit genre is dit een topper bij uitstek!

Burai Fighter Deluxe



De Burai komen er weer aan - deze keer in helder zwart/wit maar met dezelfde boeiende actie. Nog een nieuwtje van deze Game Boy™ versie van dit populaire NES-spel is er de mogelijkheid om het met z'n tweeën te spelen, en wel met behulp van een Game Link™ snoer.

Het bevat evenveel levels als het oorspronkelijke spel en ook de bewapening is identiek. Kies voor je gevechten tegen de buitenaardse wezens uit lasers, ringvuur of raketten, of gebruik de intelligente bommen om ze van het scherm te blazen. Maar je hebt meer vaardigheid dan geluk nodig als je het opneemt tegen de bewakers aan het einde van elk level. Deze Burai-leiders hebben elk zo hun zwakke punten, maar je moet zelf maar ontdekken welke dat zijn!

In alle levels van "Burai Fighter" vind je een rijkdom aan plezier en spanning. Bovendien zit het vol geheime ruimtes, terwijl het ook uitdagend is, omdat elk type buitenaards wezen op z'n eigen manier moet worden aangevallen. Al met al is "Burai Fighter DeLuxe" voor de Game Boy™ even bijzonder als zijn grote broer. Daarom moet je het zeker eens gaan bekijken!

Dr. Mario

Elke Game Boy™-eigenaar heeft inmiddels "Tetris" gespeeld. Daarom moet je nu ook "Dr. Mario" eens gaan uitproberen.

In een strijd van mens tegen microbe moet je Mario helpen een op hol geslagen virus te bedwingen door dit met vitaminen te bestoken. Om een bepaald virus uit te schakelen, moet je het op één lijn brengen met vitaminen met dezelfde tinten. Als je er zo vier op een rij weet te krijgen, verdwijnen ze allemaal.





Evenals "Tetris" kent dit spel een aantal verschillende moeilijkheidsgraden en kan het op drie snelheden worden gespeeld om je voortdurend uit te dagen. Het geheim zit 'm in het feit, dat je alle bijzondere technieken moet leren. Zo kun je ineens capsules laten vallen, twee of drie lijnen tegelijkertijd scoren en horizontale blokken maken. Dat zijn slechts enkele van de vele mogelijkheden om je score op te vijzelen.

Als je al een "Tetris"-fan bent, zul je aan "Dr. Mario" helemaal veel plezier beleven. Bij dit spel vliegt de tijd werkelijk voorbij, en dat is goed nieuws voor Game BoyTM-bezitters die onderweg zijn.

The Chessmaster



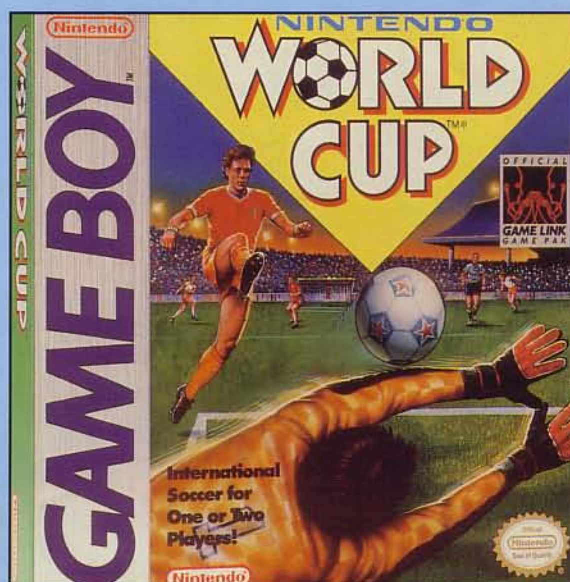
Eén van 's werelds oudste en ongetwijfeld boeiendste strategische bordspellen is nu ook verkrijgbaar voor de Game Boy™ - helemaal in de onnavolgbare stijl van Nintendo. Behalve fantastische spelsimulaties bevat dit ook spraak- en vele andere mogelijkheden om het spel te verlevendigen.

Je kunt het normale spel kiezen, waarbij je een schaakbord ter grootte van het scherm te zien krijgt, compleet met alle stukken. Maar je kunt tevens kiezen voor een "Commando-Ruimte"-optiek waarin ook coördinaten en aanwijzingen getoond worden. En voor wie nog niet kan schaken is er een leer-stand waarin wordt aangegeven waarheen een gekozen stuk kan worden verplaatst.

Als je het alleen speelt, kun je kiezen uit 16 verschillende computer-levels, terwijl je het bij het spel voor twee spelers gewoon opneemt tegen een andere menselijke tegenstander. Ook biedt het mogelijkheden om stukken terug te zetten en opnieuw te spelen, om spellen te bewaren en weer op te roepen, om van plaats te verwisselen en nog veel en veel meer extra's die je gewoonlijk alleen bij veel duurdere schaakcomputers verwacht aan te treffen.

"The Chessmaster" is een echte topper, zowel voor nieuwelingen als voor grootmeesters, of ze nu 6 of 160 jaar oud zijn!

Nintendo World Cup

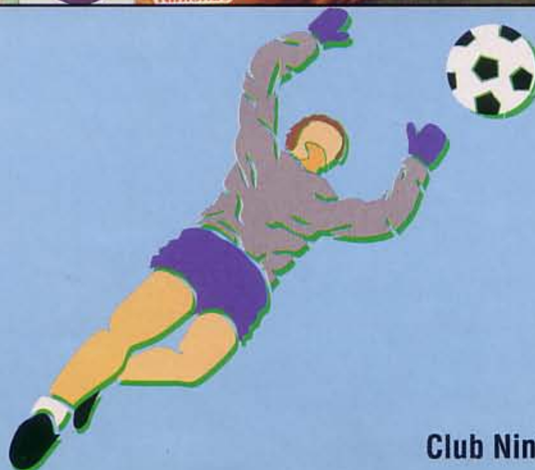


Stort je in de wereld van het voetbal met deze nieuwe Game Boy™-versie van de NES-topper "Nintendo World Cup". Dit wereldgebeuren mag zich dan in miniatuur afspelen, maar dat wil nog niet zeggen dat het spel er door deze omschakeling op achteruit is gegaan!

Kies je nationale team uit de beschikbare mogelijkheden en voer het tijdens alle wedstrijden naar de uiteindelijke finale. Benut de vele vaardigheden om spectaculaire goals te maken, maar pas op voor counters - je moet razendsnel de juiste instructies naar je spelers schreeuwen als je bent achtergebleven op de helft van je tegenstander.

Evenals bij de NES-versie komt deze versie pas werkelijk tot zijn recht als je hem met zijn tweeën speelt. Niets geeft meer voldoening dan een doelpunt met een achterwaartse salto tegen een vriend of vriendin die meer van tackelen houdt dan van eerlijk spel!

"Nintendo World Cup" voor de Game Boy™ is zeker zo verslavend als de NES-versie. Echte voetballiefhebbers mogen het dan ook zeker niet missen.



BUGS BUNNY™

Trek door het Gekke Kasteel van de tekenfilmwereld en help super-filmster Bugs zijn waanzinnige tegenstanders te verslaan! Deze fantastische nieuwe cassette voor de Game Boy zit werkclijk boordevol geestige tekenfilm-situaties.

Je meet het opnemen tegen een aantal getikte figuren die proberen je tegen te houden, zoals Daffy Duck, Willy Coyote en Sylvester de Kat. Jij moet Bugs door spookachtige ruimten leiden, door roestige pijpen laten kruipen en langs gammele trappen laten afdalen. Daarbij moet je heel goed de vele verschillende voorwerpen in het oog houden, vooral het magische drankje. Want als je daar één slokje van neemt, kan niets je meer tegenhouden!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Ons onbevreesde viertal is binnenkort ook verkrijgbaar voor de Game Boy. En je weet wat je dan van Nintendo mag verwachten! Wie geen Game Boy heeft wordt groen van jaloczie bij het zien van dit spel met de vier Turtles en bun aartsvijanden, de Foot Clan!

Iedere held in de dop zal genieten van de vijf levels vol adembenemende Turtle-actie met alle spannende en leuke momenten die je van deze razendpopulaire mutanten mag verwachten. Schop jezelf door de buitenwijken van New York heen, knok jezelf langs die Foot Idioten en Clan Clowns die je de riolen in de val proberen te lokken en verover het Technodrome met deze spelcassette die je volledig in de ban houdt en je naar meer doct verlangen!

RADAR MISSION

Tenslotte willen we ook niet voorbij gaan aan "Radar Mission" mede omdat dit spel zo anders is dan de meeste andere Game Boy™-spellen. Het is gebaseerd op het klassieke spel Zeeslag, maar het heeft een nogal merkwaardige gedaantewisseling ondergaan: van een spel met potlood en papier is het veranderd in een uiterst geavanceerd computerspel. Binnenkort is het verkrijgbaar voor de Game Boy™.

Het vraagt heel wat meer vaardigheid dan je voor mogelijk houdt om de schepen van je tegenstander uit te schakelen. Voorlopig volstaan we met de conclusie, dat dit spel het beste tot z'n recht komt in de stand voor twee spelers, hoewel je er ook in je eentje van kunt genieten.



Knok jezelf omhoog via een aantal "pool"-toernooien in deze indringende simulatie van het spel voor negen ballen. De vele mogelijkheden en de realistische effecten met de bal maken het tot een ware topper!

Je kunt er urenlang ademloos mee bezig zijn, zowel in je eentje als met z'n tweeën. Alleen het leren van de regels van 9-Ball kan al heel wat tijd kosten! Maar met name het spelen van de effectballen geeft al heel veel voldoening, hoewel het simpelweg in volgorde stoten je meer punten oplevert dan welke effectbal dan ook!



GAUNTLET II

GEZOCHT: Vier Dappere Avonturiers

Het verhaal doet al de ronde... door stille dorpjes en grote steden. Je hoort het overal, hoewel maar weinigen het geloven. Degenen die dat wel doen staan even stil voor een kort gebed voor de vier dapperen die het hebben aangedurfd de uitdaging van de Gauntlet te aanvaarden...



De Handschoen In De Ring Gooien

Gauntlet II" is een nieuwe maar toch zeer natuurgetrouwe variant op het oorspronkelijke speelhal-spel. Het biedt een werkelijk fantastische combinatie van actie en strategie. Bovendien kan het met maximaal vier spelers tegelijk worden gespeeld! Gebruik de hierna volgende informatie als leidraad. Dat helpt je in leven te blijven!

De Vier Dappere Avonturiers

THOR DE KRIJGER
WAPENRUSTING: TAAIE HUID, GOEDE VERDEDIGING
SCHIETKRACHT: HEEL GROOT
MAN TEGEN MAN: UITSTEKEND - GEBRUIKT STRIJDBIJL
TOVERKRACHT: ZWAK

THYRA DE WALKURE
WAPENRUSTING: SCHILD, UITSTEKENDE VERDEDIGING
SCHIETKRACHT: ZWAK
"MAN" TEGEN MAN: GOED - GEBRUIKT ZWAARD
TOVERKRACHT: MIDDELMATIG

MERLIN DE WIJZE
WAPENRUSTING: GEEN - ZWAKKE VERDEDIGING
SCHIETKRACHT: GOED
MAN TEGEN MAN: ZWAK - GEBRUIKT GEEN WAPEN
TOVERKRACHT: UITSTEKEND

QUESTOR DE DWERG
WAPENRUSTING: LEREN WAMBUIS
SCHIETKRACHT: ZWAK
MAN TEGEN MAN: MIDDELMATIG - GEBRUIKT DOLK
TOVERKRACHT: GOED



Elke figuur heeft zijn (of haar) eigen sterke en zwakke punten - jij moet beslissen welke daarvan het beste bij je passen. Wil je bijvoorbeeld het team ondersteunen, hetzij als Merlin, hetzij als Questor, dan gebruik je waarschijnlijk liever toverdrankjes, terwijl geboren leiders beter af zijn met Thor of Myra.

Bovendien heeft elke figuur een gezondheidsscore die elke keer als je wordt geraakt of verwond terugloopt. Je kunt die score weer verhogen met voedsel, maar als je je gezondheid wilt behouden is het beter dat je je niet steeds blindelings in het strijdgewoel stort.

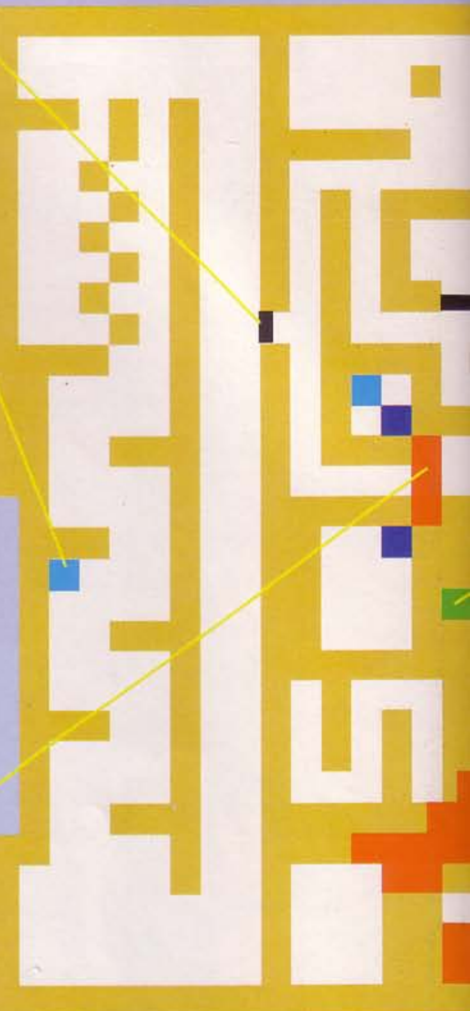
In De D



auntlet II" bevat r
daarvan zit vol
voorbeelden van







1 Deuren - Om door deuren te komen heb je sleutels nodig, maar het lijkt wel of er daar nooit genoeg van zijn!

2 Vallen - Er zijn twee soorten vallen: nuttige waarmee je langs blokkades kunt komen en gemene waaruit horden krijsende monsters op je af komen. Het probleem is, dat je het verschil niet kunt zien. Het leven is soms moeilijk!

3 Breekbare blokken - In tegenstelling tot de normale muren in de doolhoven, kunnen deze blokken worden vernietigd om een weg vrij te maken.





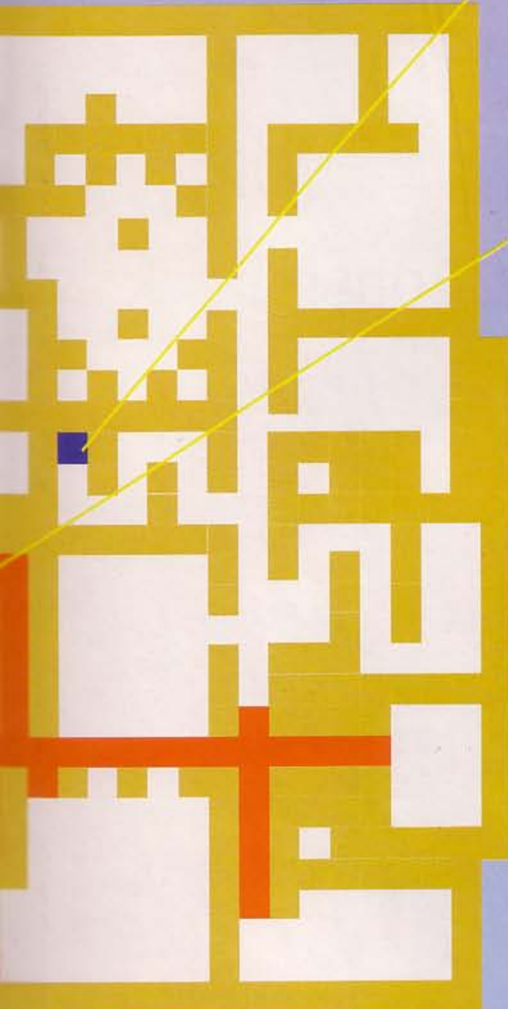
Sierac
Voorv

Onze dappere avonturiers kunnen heel wat verschillende voorwerpen verzamelen. Probeer het volgende om je op weg te helpen, maar bedwing je hebzucht - laat je medespelers ook magische voorwerpen verzamelen als je er zelf al een hebt.

SLEUTELS - Om deuren te openen.
VOEDSEL/CIDER - Om de gezondhei
te herstellen.
GIFTIGE CIDER - Schaadt d
gezondheid, dus kom er maar
liever niet aan.
-Kunnen worden gebruikt om monster
te vernietigen, hoewel het effect erva
afhangt van jouw toverkracht.
SCHATTEN - Hiermee zijn bonuspunte
te verdienen.

oolhoven

er dan 100 doolhoven. Elk
rassingen. Hier zijn wat
t je zoal te wachten staat...



4 Transporteurs - Deze verplaatsen je over een grote afstand naar een andere transporteur op het scherm. Dat is lang niet altijd zo zinvol als het op het eerste gezicht lijkt.



5 De uitgang - Deze leidt naar het volgende doolhof, maar soms ook naar uitzichtloze situaties. Hoe moet je dáár nu weer binnenkomen?



ndere trucs en valstrikken waar je voor moet uitkijken zijn onder andere krachtvelden die zeer nadelig zijn voor je gezondheid, bewegende uitgangen, verdovende tegels en zelfs schijnuitgangen (met andere woorden: die leiden nergens naartoe).



len En

erpen



AMULETS -

ONZICHTBAARHEID - Maakt je onzichtbaar.

ONKWETSBAARHEID - Je kunt niet meer gewond raken, maar je gezondheid kan natuurlijk wel minder worden.

WEERZINWEKKENDHEID - Maakt je zo lelijk dat zelfs de monsters er vandoor gaan.

VERPLAATSBAARHEID - Hierdoor kun je door muren en voorwerpen heen gaan.

SUPERSCHOTEN - Je schoten gaan door monsters heen tot ze een muur raken.

Je Bent "It"

In sommige doolhoven krijg je met "IT" (het) te maken. Als je hierdoor geraakt wordt, worden alle monsters naar je toe getrokken. De enige manier om van "IT" af te komen is iemand anders aan te raken zodat die "IT" is!



Monster-verwekkers - zorg dat je die uitschakelt om te voorkomen dat er teveel van deze kwade wezens ontsnappen.

Andere Spelers Verwonden

Onder normale omstandigheden hebben je schoten geen enkel effect op de overige spelers, maar in sommige levels kun je die bewusteloos maken of zelfs verwonden. Tenzij je het de anderen moeilijk wilt maken (foei toch!), kun je in deze doolhoven beter wat nauwkeuriger mikken.

Rondzwervende Monsters

Terwijl je de uitgang zoekt moet je jezelf heel wat verschillende monsters van het lijf houden. Bij het bestrijden daarvan is teamwerk van het grootste belang - dit is geen spel voor lafaards!

Spoken - ze raken je éénmaal en verdwijnen daarna meteen. Schiet dus van een afstand op ze.





Duivels - deze afschuwelijke wezens schieten met vuurballen waardoor je gaat gillen als je daardoor geraakt wordt!

Werpers - Deze kleine figuurtjes laten zich niet door muren tegenhouden - zij gooien daar gewoon hun wapens overheen.





De Dood - De Dood kan alleen door een toverdrank worden vernietigd - zelfs Thor kan hem niet verslaan in een gevecht van man tegen man.

De Toegeworpen Handschoen Oprapen

Nu al die doolhoven op je wachten, wil je er natuurlijk snel heen. Toch willen we je nog één raad geven: als je uiteindelijk geen sleutels bij je blijkt te hebben en je staat voor een gesloten deur, blijf dan even stil staan en zie wat er gebeurt...

Avonturen Voor Vier Spelers

Als je alleen maar over de NES en de spelcassette beschikt, kun je in je eentje of met z'n tweeën spelen. Maar om dit met spellen voor drie of vier spelers te kunnen doen, heb je de NES Four Score™ nodig.

DR. MARIO™



Op Een Rustige Dag.....

Ik was net bezig wat vreemd uitziende microchips te testen toen de Prinses binnen kwam vliegen. Ze schreeuwde daarbij iets over microben die zich in vitamineflesjes aan het vermenigvuldigen waren. Meteen rende ik de kliniek in... precies op tijd om te voorkomen dat een aantal ziektekiemen uit het dichtstbij gelegen flesje kwam stromen. Maar dat was nog maar het begin. Overal om me heen waren ziektekiemen. Ik moest serieus actie ondernemen.



De Totale Oorlog Aan De Ziektekiemen!

Al snel kwam ik tot de conclusie, dat ik het virus het beste kon bestrijden door het met gezonde vitaminen te bestoken. Om dit te bereiken moest ik een rij vitaminen zien te maken waartussen ik de kiemen klem kon zetten. Als zo'n rij vier vitaminen en kiemen van dezelfde kleur zou bevatten, zou het geheel meteen verdwijnen. Het lijkt allemaal een beetje op "Tetris", behalve dat dit meer is dan alleen maar een videospelletje - het is een strijd van vitamine tegen virus!



▲ Probeer een dubbele rij te vormen...

Hoe De Vitamine-Capsules Onder Controle Worden Gehouden

Zeg, ik heb hierbij wel wat hulp nodig! Terwijl ik de capsules in de fles gooi, wil ik ze in een bepaalde positie brengen door ze links- of rechtsom te laten draaien, ze te laten vallen en al het andere te doen dat nodig is om de kiemen uit te schakelen. Tijdens het spel kun je ook een aantal speciale strategieën gebruiken. Probeer eens enkele van de volgende strategieën om veel punten te verdienen en uiteindelijk te winnen.



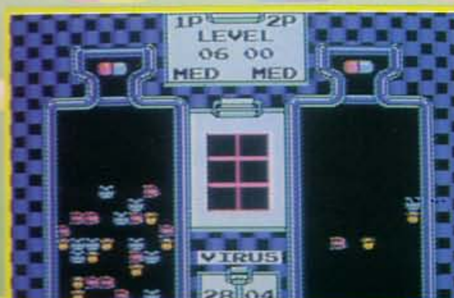
▲ ...of drie rijen tegelijk!



▲ Adviseurs met snelle vingers kunnen op de lastigste plekjes capsules deponeren.



▲ Horizontale rijen zijn even effectief als verticale.



DR. MARIO VOOR TWEE SPELERS

De NES-versie van "Dr. Mario" kan met twee spelers worden gespeeld. Het scherm wordt hierbij doormidden gedeeld (niet letterlijk!) en elke speler heeft dan een eigen helft. Je speelt zoals je dat normaal doet, met dien verstande dat de winnaar van dit spel degene is die hetzij als eerste 30 rijen weet te vormen, hetzij het langste doorspeelt. Je kunt je tegenstander in de problemen brengen door twee, drie of meer rijen te vormen omdat hierdoor extra capsules aan zijn of haar kant terecht komen!





De Amazone

Om de geheime ruimte te vinden, laat je je in het eerste gat vallen, sla je het rode blok naar de linkermuur, spring je hier zo hoog mogelijk op met je stok en beweeg je naar links om bovenop het dak te komen. Blijf links aanhouden naar de eerste geheime kamer waar je een aantal waardevolle voorwerpen kunt vergaren. Als je dat allemaal achter de rug hebt, spring je op het dak en ga je weer naar links... dan ben je ineens in een andere kamer!

The Amazone!



Dynamische Disney-Strategieën

Oom Scrooge mag dan een vastbesloten oude eend zijn, maar hij zal zeer zeker heel wat hulp nodig hebben om veilig door dit avontuur heen te komen. Gebruik de volgende geheime tips die jou helpen hem te helpen!

Transylvania

Met dit handige trucje kun je pas werkelijk je voorraad levens vergroten. Breng om te beginnen een bezoek aan de Afrikaanse mijnen, van waaruit je wordt teruggestuurd naar Transylvania. Daar moet je de twee extra levens zien te vinden en dan teruggaan naar Duckberg door dwars door de spiegel aan het begin van dit level te gaan. Breng nu weer een bezoek aan Transylvania, neem daar de extra levens die op dezelfde plek te vinden zijn mee en ga wederom terug naar Duckberg. Herhaal deze procedure totdat je genoeg levens hebt om jezelf verder te redden!

De Afrikaanse Mijnen

Vlak achter je kokkin kun je een kortere weg en een verborgen schat vinden. Spring met je stok naar beneden in de open ruimte en spring dan met die stok over de kuil heen op de groene naarlingen die overal omhoog schieten. Ga door naar rechts om je kostbare prijs te pakken te krijgen!

Ga daarna naar beneden en dan naar links om de koning van de mijn te ontmoeten.

Gezegend zij mijn doedelzak! 't Is een extra leven!



Wat gemakkelijk!

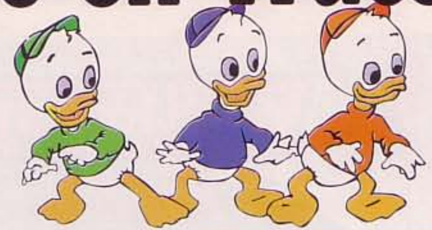




Prijs mijn pogo! 't Is een extra leven!

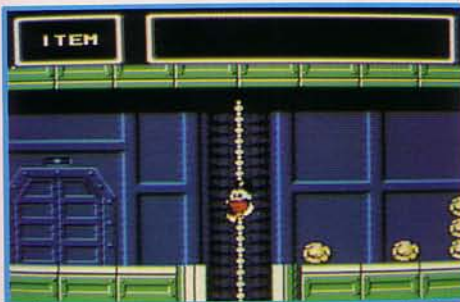


Als je kolenwagens raakt levert dat ook schatten op!

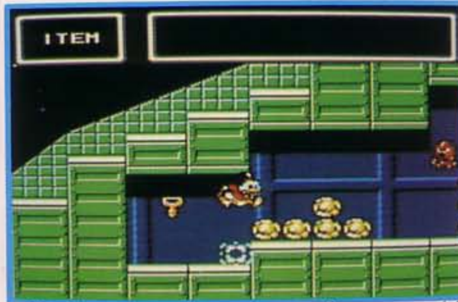


De Maan

Voordat je bij het belangrijkste deel van de maan komt, moet je eerst de afstandsbediening voor Gizmo Duck zien te vinden. Die zit diep in de UFO verborgen. Volg de instructies om erbij te komen...



▲ Wat ben ik blij dat ik warme kleding heb ingepakt! ▼ Omhoog en naar links naar de sleutel.



▲ Ga twee schermen naar boven om hier te komen. ▼ Ga hier terug naar waar je vandaan bent gekomen.

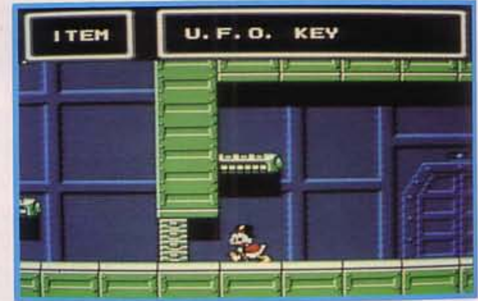


▲ Naar links naar het touw. ▼ Ga twee keer omhoog om hier te komen.





Je kunt nu doorreizen naar de rechterkant van de maan en Gizmo de muur die het pad blokkeert op laten blazen.



▼ Ga nu door de deur aan de linkerkant.



De Himalaya

Hoewel je op sneeuw niet je stok kunt gebruiken, kun je wel op geiten of konijnen en op het gladde ijs springen. Mocht je vast komen te zitten in de sneeuw, druk dan snel op de A knop om daaruit te komen.

Je vindt een geheime kortere route door helemaal naar rechts te gaan, langs het touw, totdat je bij een grote afdaling tussen twee blokken komt. Als je daar naar beneden springt vind je verborgen schatten.



◀ Himalayas



◀ De afstandsbediening!

De Bewakers Aan Het Einde Verslaan

Alle bewakers, hoe groot en hoe lelijk ze ook zijn, zijn op de ene of de andere manier kwetsbaar. Soms als zij stoppen, andere keren als zij vliegen of zich bewegen. Zoek naar dit moment en spring dan met je stok bovenop ze. Herhaal dit totdat ze verslagen zijn en de Verloren Schat is van jou!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES





HOE GEBRUIK IK DE TOUWEN?

In tegenstelling tot wat de meesten denken, maak je in level drie feitelijk geen gebruik van de touwen - je verzamelt ze daar alleen maar. In plaats daarvan moet je ze uitsluitend in level vier gebruiken bij de bovenkanten van de gebouwen. Ze worden automatisch gebruikt. Je hoeft alleen maar naar het einde van het gebouw te lopen de NES doet de rest.

GARGOYLE'S QUEST

WAAR IS DE GREMLIN STICK VAN BARONE JARK?

Firebrand kan heel wat hulp krijgen als hij de Gremlin-stok bij Barone Jark terugbezorgt. Je kunt die vinden in het grote paleis in het noordoosten van het dorp (over de brug). Volg het pad omhoog in het paleis en ga zo nodig naar links of rechts totdat je bij Four Eyes komt. Die heeft in elke hoek van de kamer een oog staan. Schiet hierop en concentreer je daarbij allereerst op de bovenste, daarna op de onderste, dan vind je uiteindelijk de stok!

Nu heb je hem, samen met de enorme "block-buster"-magie die je nodig hebt om de Barone weer te bezoeken. "Talk" (praat) eerst met hem en kies dan het "Use" commando om het gewenste effect te bereiken.







SOLAR JETMAN

HET LUKT ME NOOIT ALLE KRISTALLEN IN DE CYBERZONE TE VERZAMELEN.

Hoewel je met behulp van de Jetmodule mogelijk alle kristallen in de Cyberzone kunt vergaren, kun je dat veel beter in de Jetman-stand doen. Dit houdt in dat je je module moet vernietigen nadat je het deel van het Gouden Oorlogsschip hebt bemachtigd. En maak je geen zorgen, je krijgt 'm terug op de volgende planeet! Als je deze zone als Jetman betreedt, krijg je daardoor meer controle waardoor je hopelijk in staat bent alle kristallen te verzamelen!

Tips En Trucs Van Lezers

Als je een probleem hebt met een spelletje kun je onze Nintendo Servicelijn bellen onder het nummer 03402-51045. Onze speladviseurs zitten daar alle werkdagen van 14.00 uur tot 19.00 uur. Daarnaast kun je ook al je vragen naar ons blad op het bekende adres sturen.
Je kunt ook tips aan ons doorgeven die, als het inderdaad hele goede tips zijn, afgedrukt worden in het clubblad.
Stuur ze naar:

Lezers Tips
Club Nintendo,
Postbus 564,
3430 AN
Nieuwegein
Holland

Robocop

Als je in het vierde level ED 209 bereikt, kun je hem het beste verslaan door met de Auto-9 te schieten als je hem ziet schieten. Hierdoor loopt langzaam maar zeker zijn energie terug.

Matthew Dunne (13)
Engeland



Metal Gear

Nadat je gevangen bent genomen en je uitrusting weer terugkrijgt, zul je ontdekken dat er stiekem een zender op je is aangebracht. Hierdoor kan de vijand je gemakkelijk volgen. Zorg dat je hem kwijtraakt door hem te kiezen en op de A knop te drukken.

Richard Tibbitt
Engeland



Wizards and Warriors - Fortress of Fear (Game Boy)

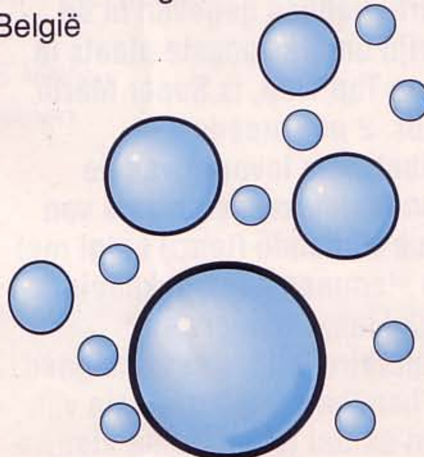
Als je begint, ga dan naar links in plaats van naar rechts. Je vindt dan een extra leven.

Patrick Beks
Holland

Bubble Bobble

Heb je eenmaal alle vijanden in bellen gevangen, vernietig ze dan niet. Schiet in plaats daarvan zo veel mogelijk bellen en schakel pas daarna de vijanden uit. Elke bel verandert dan in een bonusvoorwerp!

Tim Verhaegen
België



Fester's Quest

Wil je de UFO-basis vernietigen, drink dan eerst een onzichtbaar makend drankje en sla dan met de zweep tegen het machinegeweer links onderin. Als je dat eenmaal hebt opgeblazen, ga dan helemaal naar rechts en bombardeer de rechter bovenkant van de computer. Nadat je dat gedaan hebt is het spel over!

Davide Aru
Italië



Double Dragon

Als je een werkelijk effectieve knie-schop wilt uitdelen, druk dan omhoog en naar rechts of omhoog en naar links (afhankelijk van de richting van de schop) en spring daarna. Het kost even wat tijd voordat je dat onder de knie hebt, maar ben je zover, dan kan je dit op ieder moment in het spel doen.

Yves Vivieux
Frankrijk

Hoogste Scores

BATMAN

HERJO VAN EERTEN	641 200
JEAN-LOUIS FLOQUET	506 500
JAMIE LOVE	322 400
JULIO C. G. ANGULO	212 300

BUBBLE BOBBLE

ANDREA TREVISAN	1 762 490
CATALINA BLASCO	1 039 500

GOLF

FLAVIO BISSIG	-21
STEVE CHERING	-18

GRADIUS

ANJA DRIEBERGEN	7 432 800
MARC LYNCH	5 626 400
ANGELO CERATTI	3 954 175
PETER ROTH	2 654 100
STACY LYNCH	2 225 200

LIFE FORCE

HANS BRUIJNCKX	1 222 500

KUNG FU

STEFFEN V. D. BOSCH	2 110 070
JEREMY LAFFON	554 330
STEFAN GULTEKIN	506 670

MACH RIDER

KRIS VAN DEN BERGHE	999 990
CHRISTOPHE MORENO	886 650
BEREND SCHMID	499 860
FILIP BULTINCK	235 180

PINBALL

GIANCO SOOLARI	999 140

PINBOT

BEN BOUTER	16 416 330
RETO KUNZLER	12 739 650

RC PRO-AM

MATTHEW CRIBB	575 566
SALVATO SICHE	335 840
PHILIPPE DEHOUCK	335 385
PAUL LEYS	333 160
CHRISTIAN ROMAGNOLI	279 864
FRANCESCO SANSONE	262 923

RUSH N ATTACK

NIKIAS DE FEYTER	4 988 000
BARRY ALDRIDGE	1 273 900
ANTONELLO MARUOTTI	946 800

SNAKE RATTLE AND ROLL

KRIS WADE	532 300

TETRIS

ALEJANDRO G. RABADAN	310 411
JEROME JESSIN	219 572
MARK ROBERTS	196 703
TIM PEETERS	92 162

TMHT

ARIEN MOOR	7 778 700
L. V. GROOT-BATTAVE	1 501 300
GREGORY VERHULST	1 032 800

WIZARDS AND WARRIORS

MAXIMILIEN THIBAUT	999 999
NICOLE VAN HAAFTEN	803 590
FRANCESCO PELLEGRINO	593 105

OK, dat was het dan. Denk jij dat je beter kunt scoren? Ja! Als je dat kunt, maak dan een foto van het scherm met de score erop en stuur die als bewijs naar:Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland.

Top Tien Spellen

1 SUPER MARIO BROS 2
2 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
3 SUPER MARIO BROS
4 LINK
5 ZELDA
6 DOUBLE DRAGON II
7 BATMAN
8 MEGA MAN
9 CASTLEVANIA
10 SIMON'S QUEST

Hoewel de Turtles dit keer goed partij hebben gegeven in de strijd om de hoogste plaats in onze Top Tien, is Super Mario Bros. 2 nog steeds de onbetwiste favoriet van de honderdduizenden lezers van Club Nintendo (tenzij Luigi met de stemmen heeft geknoeid!) Ook Link, eveneens een populaire held, weet zich goed te handhaven ten opzichte van een aantal fantastische nieuwe spellen. Daarmee is de aantrekkingskracht en de langdurige populariteit van deze twee spellen eens te meer bewezen!

Als ook jij je favoriete spellen voor deze Top Tien wilt opgeven, schrijf ze dan op in volgorde van je voorkeur en stuur ze naar Luigi's Top Tien op het gebruikelijke adres van Club Nintendo.

Spelersprofielen



Naam: Barry Cuthbertson.
Leeftijd: 12.
Land: Engeland.
Favoriete spellen: TMHT, Simon's Quest, Bubble Bobble.
Prestaties: Heeft SMB in één leven uitgespeeld zonder "warps".
Hobby's: Met de NES spelen, boeken lezen, verhalen schrijven.
Ambities: Piloot worden, delta-vliegen, parachute-springen of liever nog speladviseur worden



Naam: Marcus Pribyl.
Land: Oostenrijk.
Favoriete spellen: Track & Field II, Kid Icarus, SMB, TMHT.
Prestaties: Heeft Kid Icarus twee maal uitgespeeld.
Hobby's: Met de NES spelen.
Ambities: Altijd met de NES spelen.



Naam: Andrea Giaupietro.
Leeftijd: 11.
Land: Italië.
Favoriete spellen: Soccer, TMHT, Double Dragon II.
Presentaties: Heeft Soccer op level 5 met 9-0 verslagen.
Hobby's: Voetballen, vissen en skieën.
Ambities: De NES Mario-spelcassettes uitspelen.



Naam: Susana Oalo.
Leeftijd: 11.
Land: Spanje.
Favoriete spellen: SMB, Tennis,´Pinball.
Prestaties: Heeft level 4 van Top Gun gehaald.
Hobby's: Met de NES spelen, maar ook muziek, volleybal en basketbal.
Ambities: Spellen ontwerpen (als ik groot ben, natuurlijk).



Naam: Alban Lemonnier.
Leeftijd: 15.
Land: Frankrijk.
Favoriette spellen: SMB, Zelda en Double Dragon II.
Prestaties: Heeft The Legend of Zelda in 0 levens uitgespeeld en Double Dragon II in drie dagen.
Hobby's: Met de NES spelen.
Ambities: Mijn vader verslaan met SMB.

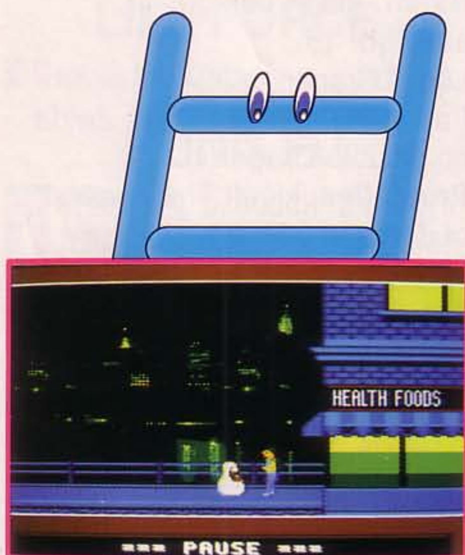


Naam: Mario Busso Lotto.
Leeftijd: 15.
Land: België.
Favoriete spellen: SMB 1 en 2, Zelda 1 en 2, Batman.
Prestaties: Heeft SMB 2 in vijf dagen uitgespeeld.
Ambities: NES-spellen ontwerpen.

A BOY AND HIS BLOB



Als het om humor en speelbaarheid gaat, zijn Nintendo spelcassettes onverslaanbaar. Eerst had je "Rad Gravity" en binnenkort komt ook "A Boy and his Blob" uit - een fantastisch avontuur waarin actie en razendsnel denkwerk perfect met elkaar gecombineerd zijn.



Jij moet Blob helpen zijn thuiswereld te redden. Je moet daarvoor een magische reis maken die je via de riolen (!) van New York naar het merkwaardige land "Blobolonia" voert. Het valt beslist niet mee om door dit spel heen te reizen. Daarom is er, om je te helpen, een bijna onuitputtelijke voorraad kleine snoepjes beschikbaar. Als je er hiervan een aan Blob geeft, verandert hij in een nuttig voorwerp, zoals een brug, een kuil of zelfs een raket!







"A Boy and his Blob" is weer zo'n oerspannend spel dat je urenlang aan je beeldbuis gekluisterd houdt. In een volgende uitgave kun je d hele reis door Blobolonia meemaken. Zorg dus dat je niet achterblijft!



Shadowgate™

Treed binnen in de opwindende wereld van "Shadowgate", een fantastische nieuwe spelcassette waarin basisideeën voor huiscomputer-avonturen zijn omgezet in de glorieuze stijl van de NES.

Met behulp van geschreven commando's op het scherm leid je je figuur door het "Shadowgate" kasteel. Je hoeft hier niet te vechten - alle actie vindt plaats in je hoofd. De heldere en zeer gedetailleerde beelden wijzen je de weg. Bij iedere hoek word je met puzzels en mysteries geconfronteerd en het zal je dan ook vast heel wat tijd kosten voordat je uiteindelijk zo ver bent dat je de Warlocklord kunt verslaan. Het is zelfs al een probleem om diens kasteel binnen te komen!



"Shadowgate" is een uniek soort spel, waaraan je echter heel veel plezier en spanning zult beleven. Lees dus beslist de uitgebreide beschrijving ervan in het volgende nummer.







Captain Skyhawk

Kies voor het luchtruim als de toekomstige held Captain Skyhawk en betreed vijandelijke bases waar anderen nooit binnen hebben durven gaan! Deze spelcassette zit niet alleen vol adembenemende actie, maar is ook rijk aan schitterend verlopende beelden die als het ware het scherm uitkomen!

Als Captain Skyhawk krijg je opdrachten die alleen jij maar kunt uitvoeren. Schiet vijandelijke vliegtuigen neer, laat voorraden neer voor verzetsleiders of blaas spionnagebases op. Voor onze onversaagde Captain Skyhawk is dat allemaal dagelijks werk! En als je klaar bent met je missie, moet je je vliegtuig naar een ruimtestation loodsen waar je nieuwe wapens kunt kopen en nieuwe opdrachten krijgt.

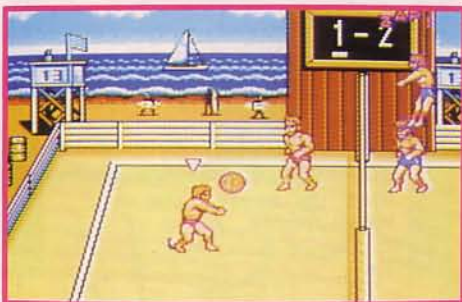


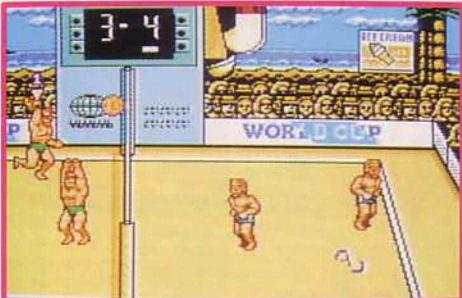
"Captain Skyhawk" is fantastisch - interessante missies, gedurfde acties en de schitterende beelden maken er iets heel bijzonders van. Het zit vol uitdagingen en frustrerende situaties, waardoor het een waardevolle aanvulling is op ieders verzameling!

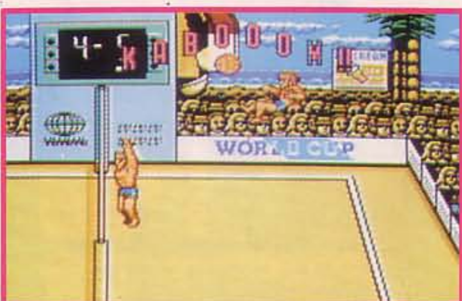












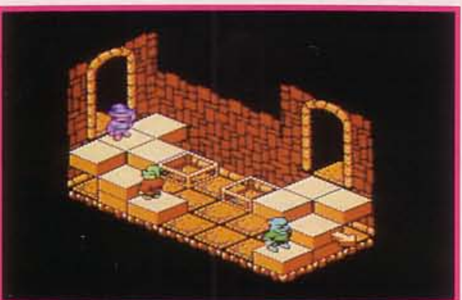
SUPERSPIKE V'BALL™

Liefhebbers van balsporten op het strand hebben het nog nooit zo goed gehad! Het volgende sportspektakel voor vier spelers dat straks in de winkel ligt is Superspike Volleybal. Daarmee blijf je doorgaan met serveren, blokkeren en smashen tot ver na het invallen van de avondschemering!

Je kunt kiezen uit vier groepen volleybal-kampioenen, elk met hun eigen speelstijl. Bovendien kun je meedoen aan de Amerikaanse kampioenschappen of zelfs de Wereldkampioenschappen. "Superspike V'Ball" heeft, op enkele uitzonderingen na, veel weg van het originele spel. Het is werkelijk fantastisch, ook als je het alleen speelt. Leer de Supersmash om de verdedigers van de tegenpartij uit te schakelen, maar maak je ook vertrouwd met de wijze waarop zij reageren voor het geval zij dezelfde ideeën hebben.

Natuurlijk komt "Superspike V'Ball" pas werkelijk tot zijn recht als je het met twee of meer spelers speelt (denk er aan dat spellen voor drie of vier spelers alleen mogelijk zijn met de NES Four ScoreTM). De spanning stijgt werkelijk ten top als je over het zand vliegt om de bal omhoog te werken voor een daverende smash!







Solstice

The Quest for the Staff of Demnos

Betreed de verboden Kasteelrots als de heldhaftige Shadax die gezworen heeft Prinses Eleanor te redden. Maar zonder jouw hulp zal zijn moed alleen maar tot een zekere dood leiden...

"Solstice" is een oerspannende nieuwe spelcassette voor je NES. De driedimensionale beelden ervan behoren tot de mooiste die we ooit gezien hebben, door hun kleuren, hun gedetailleerdheid en hun dieptewerking.

Maar dat is nog niet alles wat dit spel te bieden heeft. Meer dan 250 kamers wachten op elke onverschrokken avonturier die het waagt ze te betreden, evenals tientallen magische monsters, tal van puzzels die moeten worden opgelost en voorwerpen die moeten worden verzameld.

"Solstice" is zowel uitdagend als leuk - je wordt er voortdurend door verbaasd en geïntrigeerd! Het heeft ons van Club Nintendo althans behoorlijk bezig gehouden en we durven te voorspellen dat jij evenveel plezier zult hebben tijdens je speurtocht naar de Duivelsstaf als wij hebben gehad!

TRACK & FIELD II



Enige tijd geleden hebben wij in de speciale uitgave "Club Nintendo Classic" de lijst met codes afgedrukt voor het atletiekspel! "Track and Field II". Helaas heeft de drukker toen kennelijk zijn dag niet gehad, waardoor er een lijst met allemaal onzin is gepubliceerd in plaats van bruikbare codes.

Maar inmiddels hebben wij het zetduiveltje op z'n nummer gezet, zodat we je nu de juist codes kunnen voorleggen. Deze komen in de plaats van de codes die destijds in "Club Nintendo Classic" zijn verschenen. Als je de oude probeert te gebruiken, levert dat alleen maar ergernis op.

V.S.

2e Dag	◀ L L + ☆ 4 Z □ ♥
3e Dag	M L L + Q 3 Z V ▶
4e Dag	◀ L L + ☆ 3 Z V ♥
Finale	P R L + Q 4 P □ ♥

KENYA

2e Dag	2 R 1 + ☆ 4 Z G G
3e Dag	▶ R L K Q 3 Z D G
4e Dag	2 H 1 + ☆ 3 Z G G
Finale	▶ R 1 K Q 4 P G G

CHINA

2e Dag	G R 1 + ☆ 4 Z L G
3e Dag	D H 1 + Q 3 Z L G
4e Dag	D H 1 + ☆ 3 Z 1 G
Finale	G H L K Q 4 P 1 ♥

FRANKRIJK

2e Dag	Z 1 1 + ☆ 4 Z 5 G
3e Dag	Z L 1 + Q 3 Z W ♥
4e Dag	P 1 1 K ☆ 3 Z W G
Finale	P 1 1 K Q 4 P 5 G

W. -DUITSLAND

2e Dag	V H 1 + ☆ 4 Z ▶ ♥
3e Dag	□ H L + Q 3 Z ▶ ▶
4e Dag	V R L + ☆ 3 Z 2 G
Finale	V H L + Q 4 P 2 ♥

SOVJET-UNIE

2e Dag	T R L K ☆ 4 Z N G
3e Dag	T H 1 + Q 3 Z ▲ G
4e Dag	T H 1 + ☆ 3 Z N G
Finale	♥ H L + Q 4 P ▲ ♥

ENGELAND

2e Dag	▼ ▲ L K ☆ 4 Z T ♥
3e Dag	B ▲ L + Q 3 Z T ♥
4e Dag	B ▲ 1 + ☆ 3 Z T Q
Finale	□ L L K Q 4 P T ♥

KOREA

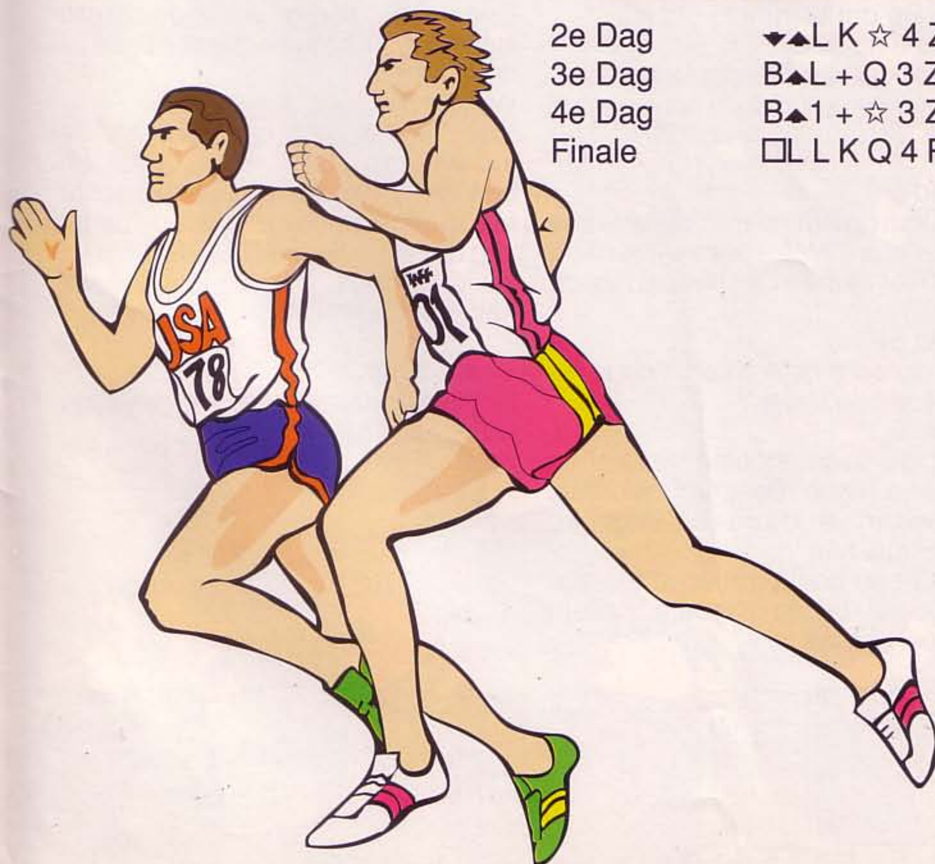
2e Dag	G L L K ☆ 4 Z R ♥
3e Dag	▲ R L + Q 3 Z H G
4e Dag	N H L K ☆ 3 Z H G
Finale	N R 1 + Q 4 P H G

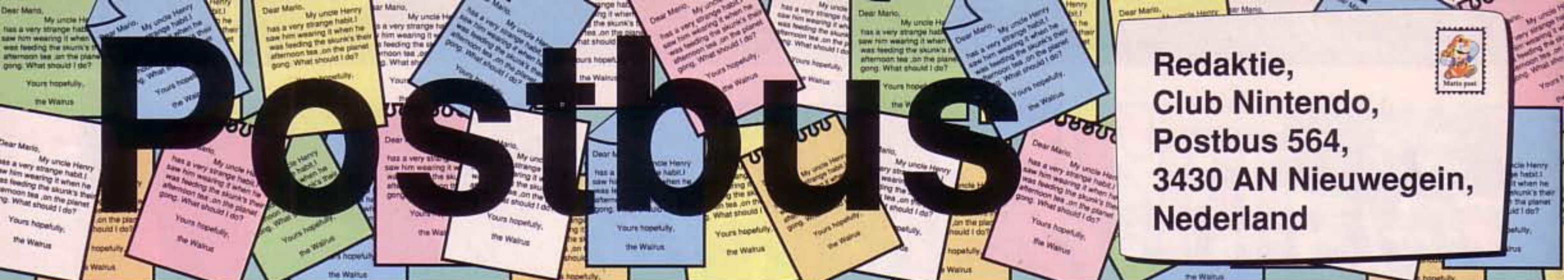
CANADA

2e Dag	N 1 1 K ☆ 4 Z K G
3e Dag	▲ L L K Q 3 Z + G
4e Dag	▲ L 1 + ☆ 3 Z K G
Finale	▲ 1 L K Q 4 P K G

JAPAN

2e Dag	1 1 1 + ☆ 4 Z X G
3e Dag	1 1 1 + Q 3 Z X G
4e Dag	1 L L + ☆ 3 Z 6 ♥
Finale	1 1 L K Q 4 P X G

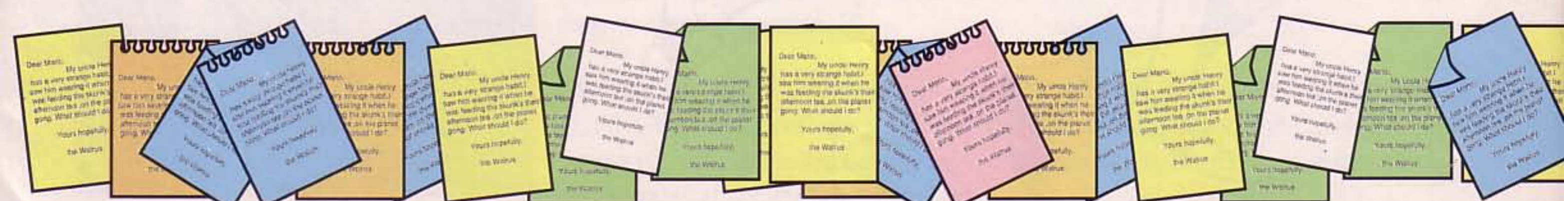




Mijn naam is Kitty Philipson en ik ben een grote Nintendo fan. Met nog een paar anderen had ik een weddenschap afgesloten wie het eerst de paddestoel-prinses van Mario Bros zou terughalen. Om het geheel spannender te maken heb ik een Mario Bros puzzle-tocht gemaakt.

Mario Bros Puzzle-Tocht
Wereld 1-1:
Arme Mario. Hier begint hij zijn barre tocht. Hoeveel keer komt Mario een Little Goomba tegen?
Wereld 1-2:
Mario heeft nu een wereldstukje achter de rug. Stel dat hij gewoon Mario is. Hoeveel paddestoelen komt hij dan maximaal tegen?
Wereld 1-3:
Zo, de helft van wereld 1 is genomen door onze loodgieter. Met 100 munten kan onze vriend een nieuw leven kopen. Hoeveel munten kan Mario hier eigenlijk maximaal pakken?
Wereld 1-4:
Mario is in het kasteel. Hijj moet hier een draak verslaan. De vraag hier luidt: Hoeveel verborgen muntjes zijn hier en als je de draak neerschiet wat is hij dan eigenlijk voor tegenstander? (goed kijken!)
Wereld 2-1:
Ziezo, het eerste gedeelte van de tocht zit erop. Hoeveel vuurbloemen kan onze held hier pakken. (maximale aantal).
Wereld 2-2:
Woh, wat gebeurt er nu. Onze vriend kan hier onmogelijk zijn voeten droog houden. Bloobers loeren overal. Hoeveel muntjes kan Mario hier maximaal te pakken krijgen?
Wereld 2-3:
Nu blijkt dat die vissen nog kunnen vliegen ook! Cheep-cheeps vallen onze held aan vanuit de lucht. Hoeveel keer moet Mario op deze brug naar een volgend stuk springen?
Wereld 2-4:
Alweer staat onze held tegenover een verschikkelijke draak. Ook deze draak is in werkelijkheid een vermomde tegenstander. Welke tegenstander is deze draak in werkelijkheid?
Wereld 3-1:
Het is erg donker geworden voordat je hier bent. Vijanden stormen op onze held af. Vooral die vreselijke piranaplanten zijn erg. Hoeveel van die dingen zijn hier eigenlijk?
Wereld 3-2:
Deze wereld is wel heel druk bevolkt. Even op adem komen met een makkelijke vraag. Hoeveel treden telt de trap bij de finish?
Wereld 3-3:
Springen in deze wereld is een eerste vereiste. Hoeveel muntjes zijn hier te verdienen?
Wereld 3-4:
Wie is er nu tot draak omgetoverd?
Wereld 4-1
Lakitu maakt het ons erg moeilijk door eieren van Spiny naar ons toe te gooien. Hoeveel keer kan Mario hier veranderen in Super Mario?
Wereld 4-2:
Wat een lange gang, een echte nachtmerrie onze held. Hoeveel keer komt Mario de bromkever tegen?
Wereld 4-3:
Mario moet wel iets van een sprinkhaan hebben. Hoeveel paddestoelbomen zijn hier eigenlijk?
Wereld 4-4:
Deze vraag is bijna geen verrassing meer. De draak in het echt is . . .
Wereld 5-1:
Een drukte van belang is het hier. Een nieuwe vijand duikt op. Hoeveel Koopa paratroopa's fladderen hier rond?
Wereld 5-2:
Mario kan op 2 manieren het gewone pad verlaten. Welke twee wegen kan Mario hier nemen? (Ik bedoel niet de tunnels)
Wereld 5-3:
Ja hoor, daar is ie weer: Wie is de omgetoverde draak?
Wereld 6-1:
Sommige paddestoelen betekenen een extra Mario. Beschrijf de plaats een waar je deze belangrijke paddestoel kan vinden.
Wereld een boel piranaplanten zijn hier, je zal ze maar moeten tellen! Hoeveel zijn het er?
Wereld 6-3:
Weer moeilijk doorkomen voor onze held hoor! Hoeveel ingangen kun je bij de finish tellen als je het kasteel hebt bereikt?
Wereld 6-4:
Je wist het natuurlijk al. Vertel maar eens wat de draak nu weer is.
Wereld 7-1:
De kogelpunten zijn niet van de lucht hier. Hoeveel kanonnen staan hier eigenlijk?
Wereld 7-2:
Weer een wereld voor Bloobers. Ik begrijp dat je haast hebt maar toch alle muntjes pakken hoor! Hoeveel zijn er eigenlijk?
Wereld 7-3:
Hier is het weer razenddruk. Snel tellen hoeveel Koopa Paratroopa's hier eigenlijk rondhupsen.
Wereld 7-4:
Iedereen moet het weten. Wat is hier de draak nu weer?
Wereld 8-1:
De laatste loodjes wegen het zwaarst. Na het eerste stukje is de grond verdeeld in klein stukjes. Mijn vraag luidt: Uit hoeveel klein stukjes is de grond hier verdeeld?
Wereld 8-2:
Verteld eens even: Waar valt hier precies een extra leven te verdienen.
Wereld 8-3:
Even gas terug voor de grote slotfinale: uit hoeveel stenen bestaat deze trap.
Wereld 8-4:
Nou ben je echt heel dichtbij. Je moet dan ook twee vragen beantwoorden voordat je een echte Mariokampioen bent. Wat is de naam van deze draak en schrijf de tekst op die je in beeld ziet als je de draak hebt verslagen!

Beste Kitty,
Heel erg bedankt voor je geweldige puzzle-tocht.



Weet jij bij welke spellen deze puzzelstukjes horen?



Als Luigi even tijd heeft, mag hij graag wat knutselen en frutselen. En omdat hij gek is op puzzelen, heeft hij zelf van een aantal originele afbeeldingen die je bij de spelboschrijvinngen in deze uitgave aantreft een aantal puzzels gemaakt. Die origineln zijn overigens veel groter dan de plaatjes die uiteindelijk in dit blad komen.

Na uren knippen, plakken en snijden was hij klaar. Maar je weet hoe Luigi is. Hij was zo enthousiast over zijn werk dat hij opsprong om mij erbij te halen. En toen ging het ook prompt mis: hij stootte de tafel om waaraan hij had zitten werken. Al die honderen stukjes van wel zeven verschillende puzzels over de grond, vrijwel door de hele kamer. Wat een rommel!

Met z'n allen hebben we hem toen maar geholpen die stukjes weer op te ruimen. Maar daarna moesten we weer snel doorgaan met het samenstellen van dit nummer.

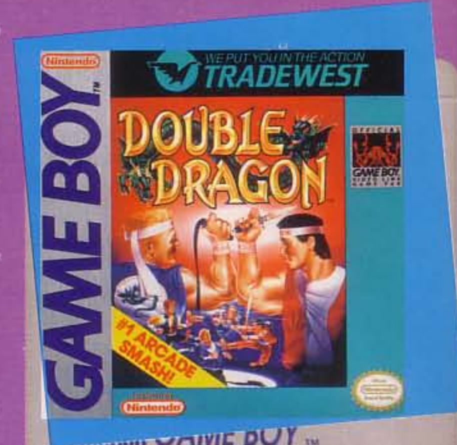
Toen Prinses Paddestoel de volgende dag besloot Luigi's kamer een grote beurt te geven, vond zij in allerlei hoeken en gaten nog wel twinting losse puzzelstukjes die hij de zeven door Luigi gemaakte puzzels horen.

Kun jij aan de hand van deze stukjes nagaan om welke zeven in dit nummer beschreven spelletjes het gaat... en tevens uitzoeken welke stukjes bij welk spelletjes horen?

NOG MEER DRAAGBAAR SPELPLEZIER

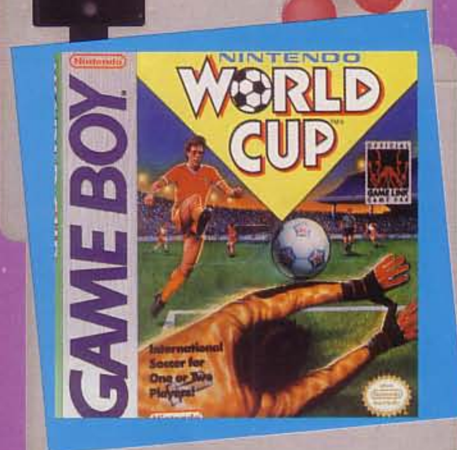






Nintendo GAME BOY TM

Nintendo GAME BOY TM







Nintendo GAME BOY TM







Nintendo GAME BOY TM

DE LEUKSTE SPELLEN - DE GROOTSTE KEUS!

